

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN TAJWID PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR'AN HADITS KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**ALFIATURROHMANIAH
NPM: 1511100129**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN TAJWID PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR'AN HADITS KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

ALFIATURROHMANIAH

NPM: 1511100129

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd

Pembimbing II : Ahmad Iqbal, M.A

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-qur'an Hadis kelas IV MIN dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-qur'an Hadis kelas IV MIN.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari *Robert Maribe Branch* atau sering disebut model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dan pendidik di MIN 6 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung dengan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, pendidik dan peserta didik untuk mengetahui ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-qur'an Hadis kelas IV MIN mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 89,6% oleh ahli Materi, 97,5% oleh ahli bahasa dan 82.5% oleh ahli media dalam kategori sangat layak; Respon pendidik dengan persentase 95,3% dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-qur'an Hadis dengan persentase 87,4% dalam kategori sangat layak di MIN.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Pembelajaran Tajwid



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN TAJWID PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS
IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI**

Nama : **ALFIATURROHMANIAH**
NPM : **1511100129**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Ahmad Iqbal, M.A
NIP. -

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 19691003199702002



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri.** Disusun oleh: **Alfiaturrohmaniah,** NPM: **1511100129,** Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.** Telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Selasa/29 Juni 2021**

TIM PENGUJI

Ketua : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

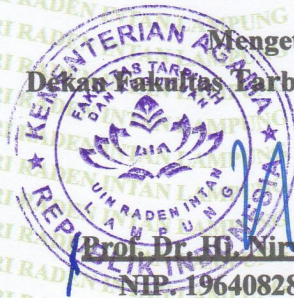
Sekretaris : **Yuli Yanti, M.Pd.I** (.....)

Pembahas Utama : **Dr. Nur Asiah, M.Ag** (.....)

Pembahas Pendamping I : **Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

Pembahas Pendamping II : **Ahmad Iqbal, M.A** (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَإِذْ قَالَ مُوسَىٰ لِفَتْنِهِ لَا أَرَبُحُ حَتَّىٰ أَتْلُغَ مَجْمَعَ الْبَحْرَيْنِ أَوْ أَمْضِيَ

حَقْبًا ﴿٦﴾

Artinya: " Dan (ingatlah) ketika Musa berkata kepada muridnya: "Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke Pertemuan dua buah lautan; atau aku akan berjalan sampai bertahun-tahun".¹



¹Departemen Agama RI, Al-qur'an dan Terjemah, (Jakarta: Diponegoro, 2018), h. 240

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Hasyim Asy'ari dan Ibu Siti Aisyah, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tidak mungkin bisa untuk membalas jasanya.
2. Adikku Maulana Malik Ibrahim, yang senantiasa memberikan keceriaan, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Desa Yosowinangun, Kecamatan Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur, pada tanggal 23 Agustus 1997 dari pasangan ayahanda Hasyim Asy'ari dan ibunda Siti Aisyah, yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Pendidikan peneliti dimulai dari MI Nurul Ulum Yosowinangun yang diselesaikan pada tahun 2009. Melanjutkan sekolah menengah pertama di MTs Al-amin Yosowinangun yang diselesaikan pada tahun 2012. Melanjutkan sekolah menengah atas di MA YPI Darul Huda Lubuk Harjo Belitang OKU Timur yang diselesaikan pada tahun 2015.

Peneliti diterima di Universitas Islam Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2015. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Waysulan, Kecamatan Waysulan, Lampung Selatan selama 40 hari. Dan peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung selama 3 bulan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Tajwid pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits kelas IV MIN. Sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat serta umatnya yang senantiasa setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan dan Nurul Hidayah, M. Pd selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Ahmad Iqbal, M.A selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu.
5. MIN 6 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
6. Sahabat-sahabatku, Ayum Nadiroh Al-khoiriyah, Ria Utami Selviyana, Annisa Pratiwi Ningtias, Rizka Gati Utami, Winda Fitriani, Ani Septiani, Siti Maysaroh, Popi Markuri, Ria Rhisthiani, Rimbi Fadhila Tunnisa, Eka Yuni Prastiwi, Ayuni

Nursanti yang telah memberikan motivasi dan juga semangat dalam kebaikan.

7. Teman- teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Kelompok KKN desa Waysulan dan PPL MIN 6 Bandar lampung, terimakasih atas kebersamaannya.
8. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas semuanya.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah	11
D. Batasan Masalah.....	11
E. Rumusan Masalah	12
F. Tujuan Pengembangan	12
G. Manfaat Pengembangan	13
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
I. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	17
1. Teori Metode Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).....	17
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	24
b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	24
c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	25

4.	Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	25
a.	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	25
b.	Kelebihan <i>Lectora Inspire</i>	26
c.	Bekerja dengan <i>Lectora Inspire</i>	27
5.	Pembelajaran Tajwid	34
6.	Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits	40
a.	Pengertian Al-qur'an Hadits	40
b.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits.....	41
c.	Tujuan Pembelajaran Al-qur'an Hadits.....	41
B.	Kerangka Berfikir	42
C.	Desain Model	44

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	47
B.	Waktu dan Tempat Penelitian	48
C.	Prosedur Penelitian	48
D.	Pengumpulan Data.....	50
E.	Validasi Data	54
F.	Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian dan Pengembangan	59
1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	59
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	61
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	61
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	79
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	84
B.	Pembahasan.....	84
1.	Penilaian Kelayakan Produk.....	86
2.	Uji Coba Produk.....	89

BAB V PENUTUP

A.	Simpulan	91
B.	Rekomendasi	92

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan lectora inspire pada desktop	28
Gambar 2.2 Tampilan utama pada lectora inspire 2.2	28
Gambar 2.3 Lembar kerja lectora inspire	29
Gambar 2.4 Tampilan menu file pada lectora inspire	30
Gambar 2.5 Tampilan menu home pada lectora inspire	30
Gambar 2.6 Tampilan menu design pada lectora inspire	31
Gambar 2.7 Tampilan menu insert pada lectora inspire	31
Gambar 2.8 Tampilan menu test and survey pada lectora inspire	31
Gambar 2.9 Tampilan menu tools pada lectora inspire	32
Gambar 2.10 Tampilan menu view pada lectora inspire	32
Gambar 2.11 Tampilan menu properties pada lectora inspire	33
Gambar 2.12 Tampilan Title explorer pada lectora inspire....	33
Gambar 2.13 Tampilan Thumbnail view pada lectora inspire	33
Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE3	47
Gambar 4.1 Grafik Ahli Materi 1 dan 2	64
Gambar 4.2	66
Gambar 4.3 Grafik Ahli Media 1 dan 2	68
Gambar 4.4 Diagram Hasil Respon Pendidik 1	82
Gambar 4.5 Diagram Hasil Respon Pendidik 2	83
Gambar 4.6 Grafik Ahli Materi	87
Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2	88
Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penilaian	51
Tabel. 3.3 Skor penilaian terhadap pilihan jawaban	56
Tabel 3.4 Kriteria kelayakan	56
Tabel. 3.5 Skor penilaian terhadap pilihan jawaban	57
Tabel.3.6 Kriteria kelayakan	58
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa	64
Tabel 4.4 Validasi Ahli Bahasa	65
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media 1	67
Tabel 4.6 Validasi Ahli Media 2	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Draft 1 dan Draft 2	69
Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Bahasa	71
Table 4.9 Revisi Validasi Ahli Media	75
Tabel 4.12 Hasil Respon Pendidik 1	81
Tabel 4.13 Hasil Respon Pendidik 2	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul adalah gambaran dalam suatu karya, baik karya ilmiah maupun karya-karya tulis lainnya, tujuannya adalah mempertegas pokok bahasan, maka diperlukan penjelasan judul dengan makna atau definisi yang terkandung di dalamnya, dengan jelas judul skripsi ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas IV MIN”**. Dengan judul tersebut maka istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut.

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan sesuatu untuk meningkatkan kemampuan sesuai dengan kebutuhan.¹

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.² Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung oleh media.

Pembelajaran berasal dari kata pem, bel, a, jar, an yang berarti proses, cara, perbuatan menjadikan belajar.³ Pembelajaran merupakan komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.

Interaktif bersifat saling aktif dan berkaitan dengan komputer dan komputer yang ditandai dengan pertukaran percakapan dari

¹KBBI Daring, <https://kbbi.kemendikbud.go.id>, Diunduh pada 28 April 2021

²Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

³*Ibid.*,

masukan dan keluaran seperti ketika pengguna memasukkan pertanyaan atau perintah dan sistem memberi tanggapan.⁴

Aplikasi *lectora inspire* adalah *authoring tool* yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. Media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi ini dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*.⁵

Tajwid adalah cara membaca ayat-ayat Al-qur'an dengan lafal atau ucapan yang benar.⁶

Al-qur'an secara bahasa berasal dari kata *qara'a-yaqra'u-qira'atan-qur'an* yakni sesuatu yang dibaca atau bacaan. Sedangkan secara istilah merupakan *kalamullah* yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW dan sampai kepada kita secara mutawatir serta membacanya berfungsi sebagai ibadah. Hadis berasal dari kata يحدث – حدث yang artinya sesuatu yang baru atau kabar.⁷

Berdasarkan judul di atas dapat dirumuskan bahwa yang dimaksud dengan judul keseluruhan, yaitu pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia seperti aspek rohaniyah dan jasmaniah, juga harus berlangsung secara bertahap. Pendidikan tidak hanya menumbuhkan, melainkan mengembangkan ke arah tujuan akhir. Tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individual dan sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya.

⁴*Ibid.*,

⁵Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Imam, “ Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran”, *Jurnal Warta LPM*, vol. 20 No. 1 (Maret 2017), h. 12

⁶KBBI Daring, <https://kbbi.kemendikbud.go.id...>,

⁷Septi Aji Fitri, “Al-qur'an dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam”, *Indo-Islamika*, Vol. 9 No. 2, (desember 2019), h. 205-210

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila standar layanan pendidikan memiliki kualitas dan mutu yang baik seperti tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan tenaga pendidik (guru) yang profesional.⁸ Dengan bekal ilmu pendidikan maka kegiatan pendidikan dapat direncanakan secara teratur dan sistematis sehingga praktek pendidikan dapat teratur dan sistematis menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Hakikat pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh pemegang tanggung jawab pendidikan di rumah, di sekolah, dan masyarakat untuk mengembangkan potensi yang ada pada manusia yang berdasarkan pada nilai-nilai Islam. Pendidikan Islam mempunyai cakupan dan garapan yang sangat luas mencakup semua dimensi kehidupan manusia. Pendidikan Islam mempunyai peranan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang beriman, menerima dan melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam melalui upaya yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan sikap tersebut kepada generasi berikutnya.

Pendidikan yang berlangsung dalam suatu proses tidak dapat terlaksana begitu saja, tanpa melibatkan faktor-faktor yang menentukan dan mendukung terlaksananya pendidikan tersebut. Faktor-faktor tersebut meliputi: (a) Tujuan pendidikan, (b) Pendidik, (c) Peserta didik, (d) Alat pendidikan, (e) Lingkungan pendidikan. Pelaku pendidikan harus berusaha secara berkelanjutan untuk menyiapkan peserta didik dalam beradaptasi dengan dinamika yang ada. Untuk menjadikan negara Indonesia itu negara yang maju maka negara ini harus menciptakan anak bangsa yang cerdas, baik itu cerdas intelektual, spiritual, maupun emosional. Tanpa melalui proses

⁸Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2, (Desember 2018), h. 185

kependidikan, manusia dapat menjadi makhluk yang serba diliputi oleh dorongan-dorongan nafsu jahat, ingkar, dan kafir terhadap Tuhannya. Hanya dengan melalui proses kependidikan, manusia akan dapat dimanusiakan sebagai hamba Tuhan yang mampu menaati ajaran agama-Nya dengan penyerahan diri secara total sesuai ucapan dalam sholat.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yakni penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Pengetahuan manusia terbentuk karena adanya realita sebagai objek pengamatan indra. Belajar adalah suatu proses kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan.⁹ Maksudnya, perubahan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan perubahan tersebut diperoleh melalui latihan, dan bukan perubahan dengan sendirinya. Kemampuan belajar manusia sangat berkaitan dengan kemampuan manusia untuk mengetahui dan mengenal objek-objek pengamatan melalui panca indranya.

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

“Artinya: dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui” (Q.S. Al-‘alaq: 5)¹⁰

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa manusia diperintahkan untuk belajar agar apa yang mereka belum ketahui menjadi tahu, oleh karenanya diperlukan adanya suatu proses belajar.

Belajar merupakan aktivitas yang sengaja dilakukan oleh suatu individu agar terjadi suatu perubahan kemampuan diri, dengan adanya belajar maka anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu/ anak yang tadinya tidak terampil akan menjadi terampil.

⁹Esti Ismawati, Faras Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1

¹⁰Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2019), h. 479

Untuk menciptakan manusia yang beriman tentunya berawal dari diri sendiri. Al-qur'an dijadikan sebagai pedoman hidup dalam berbagai aspek baik dalam beribadah maupun dalam bermuamalah, bahkan Al-qur'an sumber segala ilmu pengetahuan. Materi pembelajaran Al-qur'an adalah materi yang paling agung diantara sekian materi pembelajaran, karena seluruh pembelajaran menginduk dan merujuk pada Al-qur'an.

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ (رواه البخاري)

“Artinya: Sebaik-baik (manusia) diantara kamu adalah yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR. Bukhori)

Ajaran untuk mempelajari dan memahami Al-qur'an telah dijelaskan pada hadits di atas, maka dari itu suatu keharusan bagi kita sebagai seorang muslim untuk mempelajari dan mengamalkan segala sesuatu yang diajarkan dalam Al-qur'an. Membaca Al-qur'an yang baik dan benar tentunya harus sesuai dengan kaidah makhraj dan tajwidnya agar tidak terjadi kesalahan pada arti di dalam ayat Al-qur'an. Selain tugas orang tua untuk mengajarkan Al-qur'an kepada anaknya, guru di sekolah juga ikut serta dalam mendidik anak untuk lebih memahami Al-qur'an pada mata pelajaran Al-qur'an Hadist.

Mempelajari Al-qur'an yang dimulai sejak dini diharapkan anak bisa membaca Al-qur'an dengan fasih dan benar sesuai tajwid juga makhrajnya. Dengan kemampuan tersebut anak dapat meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT. Pembelajaran Al-qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah menekankan pada kegiatan yang mempunyai kecenderungan pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan dalam membaca, menghafal, menulis, mengartikan, memahami dan mengamalkan Al-qur'an dan Hadits.

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

“Artinya: ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayat-Nya dan supaya orang-orang yang mempunyai fikiran mendapat pelajaran.” (Q.S. Shad: 29)¹¹

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa kitab Al-qur'an yang diturunkan Allah untuk umat manusia agar mereka dapat merenungi dan mengkaji ayat juga maknanya, membaca sambil mentadabburi Al-qur'an lebih utama daripada membaca cepat namun maksud dari ayat tersebut tidak tercapai. Oleh karenanya mempelajari ilmu tajwid hukumnya wajib bagi setiap muslim, tidak membedakan jenis kelamin dan umur. Definisi ilmu tajwid ialah ilmu yang mempelajari tentang teknik mengeluarkan huruf sesuai dengan makhrajnya dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf-huruf Al-qur'an.

Sumber belajar merupakan segala bentuk hal yang dapat membantu mewujudkan kelancaran sebuah pembelajaran dari berbagai sumber seperti data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan akhir.¹² Sumber belajar yang hanya berasal dari pendidik dan buku cetak tidaklah cukup, sehingga diperlukannya cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga mampu mengatasi hambatan tersampainya materi. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain

¹¹Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya...*, h. 363

¹²Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Konsep dan Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), h. 17

dan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media.¹³

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Tugas guru dalam pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks, yaitu penggunaan sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat mudah diterima oleh peserta didik sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁴

Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan alat belajar yang dipakai agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik meskipun tugas, peran dan fungsi dalam proses belajar mengajar sangat penting. Seorang guru yang profesional seharusnya mampu mengajarkan peserta didik mengolah dan memanfaatkan teknologi informasi dengan lingkungan yang dimiliki peserta didik.¹⁵

Salah satu upaya guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai seorang fasilitator, guru harus mampu membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi terselenggaranya pembelajaran aktif yang baik.¹⁶ Suatu pembelajaran akan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar jika terdapat media

¹³Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 (juni 2017), h. 1

¹⁴Karwono, Achmad Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran dalam Profesi Keguruan*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), h. 6

¹⁵Qomario, Putry Agung, "Pengembangan lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 240

¹⁶Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 24

pembelajaran di dalamnya. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Media pembelajaran terdapat 2 unsur yang terkandung yaitu, pesan atau bahan ajar dan alat penampil atau perangkat keras.¹⁷ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak.

Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran. Melihat kenyataan bahwa media pembelajaran tajwid yang ada saat ini sangat sederhana maka perlu adanya pergeseran paradigma pembelajaran. Hal itu dapat diketahui setelah peneliti melakukan observasi di kelas IV MIN 6 Bandar Lampung dan kelas IV MIN 7 Bandar Lampung dengan memperoleh hasil bahwa guru mata pelajaran Al-qur'an Hadits menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, visual, dan media sederhana. Desain buku yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti juga menyebutkan salah satu kendala yang dialami oleh pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain observasi, terdapat hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Al-qur'an Hadits di MIN 6 Bandar Lampung ibu Anisa Kamalia, Lc dan guru mata pelajaran Al-qur'an Hadits di MIN 7 Bandar Lampung ibu Istiqomah,

¹⁷*Ibid.*, h. 19-20

M.Pd menyampaikan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran, hal itu dikarenakan ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dan mudah bosan di dalam kelas.

Dalam proses belajar mengajar tersebut hanya difasilitasi dengan media seperti buku cetak, media visual, sarana papan tulis yang digunakan oleh pendidik, selain itu guru juga menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan diselingi dengan mencatat sehingga peserta didik di dalam suatu pembelajaran terlihat pasif.¹⁸ Hal tersebut digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi namun media yang digunakan oleh pendidik masih belum maksimal sehingga kurang menarik motivasi dan minat peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan tidak membosankan.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi seperti saat ini telah mengubah paradigma belajar dan pembelajaran. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi telah membuat guru tidak lagi harus berperan sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan semata, tetapi juga menjadi pengelola dan pengembangan program pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan.¹⁹ Pengaruh kemajuan teknologi informasi berdampak terhadap aktivitas belajar dan program pembelajaran yang telah melahirkan bentuk-bentuk pembelajaran baru seperti *online learning*. Kemajuan teknologi yang telah ada sekarang mampu menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, berupa aplikasi-aplikasi yang dikelola dapat membuat video pembelajaran interaktif. Dunia pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk bisa mencapai tujuannya. Teknologi

¹⁸Wawancara dengan Ibu Anisa Kamalia (Guru Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung), 4 Maret 2019 dan Ibu Istiqomah (Guru Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis Kelas IV MIN 7 Bandar Lampung), 14 Mei 2019

¹⁹Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 10-11

pembelajaran berarti media yang lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis.²⁰ Proses pembelajaran akan lebih baik jika didukung oleh media yang memadai. Keragaman media ternyata cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan oleh seorang guru dengan kondisi, waktu maupun materi yang akan disampaikan. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi juga dapat memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yakni media visual, media audio visual, media komputer, media *power point*, media internet, dan media *interactive video* (multimedia). Salah satu bentuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media pembelajaran Interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Pembelajaran interaktif ini akan disajikan materi yang berupa multimedia (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video).

Aplikasi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi ini dapat merekam video, menggabungkan gambar, menggabungkan *flash*, serta dapat digunakan untuk *screen capture*.

Berdasarkan tinjauan kebutuhan lapangan dan berkeinginan menginovasi kegiatan belajar yang menarik maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas IV MIN”**.

²⁰Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 29

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran Al-qur'an Hadits masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa buku cetak, media visual dan sarana papan tulis
2. Kurangnya sarana prasarana dan inovasi yang memadai dalam mencapai tujuan pembelajaran
3. Peserta didik mengalami kesulitan dan mudah bosan dalam kelas karena guru mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah
4. Belum adanya guru di MIN Bandar Lampung yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam proses kegiatan pembelajaran tajwid Al-qur'an Hadits.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis aplikasi *lectora inspire*
2. Materi yang disajikan hanya pembelajaran ilmu tajwid pada kelas IV saja
3. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kelayakan media dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar siswa

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid kelas IV MIN Bandar Lampung?
2. Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid kelas IV MIN Bandar Lampung?
3. Bagaimana respon dari pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid kelas IV MIN Bandar Lampung?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah, pengembangan ini bertujuan:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid mata pelajaran Al-qur'an Hadits MIN Bandar Lampung
2. Mengetahui kelayakan media media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid mata pelajaran Al-qur'an Hadits MIN Bandar Lampung
3. Mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid kelas IV MIN bandar lampung

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peserta didik

Meningkatkan keefektifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mendukung semangat atau memotivasi dan daya tarik dalam belajar pada mata pelajaran Al-qur'an Hadits.

2. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyiapkan pembelajaran Al-qur'an Hadits, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

3. Manfaat bagi Madrasah

Penelitian ini dapat membantu sekolah memfasilitasi sumber belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-qur'an Hadits.

4. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian yang baik yaitu penelitian yang mempunyai hasil yang relevan. Karena hal tersebut merupakan pedoman awal sebagai kerangka pemikiran untuk menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vina Agestiana, 2019. Dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOST menggunakan aplikasi *lectora inspire*”. Produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan hasil berdasarkan validasi ahli media sebesar 94%, ahli materi 98% dengan kriteria sangat baik.²¹

Penelitian yang dilakukan oleh Ervina Ayu Ningsih dan Ali Mustadi bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan Nilai Karakter Siswa Kelas IV SD. Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak berdasarkan hasil

²¹S Latifah, Yuberti, V Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOST Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 11 No. 1 (April 2020), h. 9

perhitungan peningkatan karakter sebesar 75% yang apabila diinterpretasikan secara kualitatif dikategorikan efektif karena berada pada rentang 60-80%.²²

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih. Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak berdasarkan hasil tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 4,53 yang termasuk kategori sangat layak, ahli media memperoleh rata-rata 4,48 dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari siswa mendapat rata-rata 4,24 dengan kategori sangat layak.²³

Penelitian yang dilakukan oleh Umi Choiriyah Nurbaiti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Lectora Inspire*” menghasilkan produk media pembelajaran yang layak berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat nilai rata-rata 91% berkategori sangat layak, ahli media mendapatkan nilai rata-rata 84% dengan kategori layak, dan hasil respon dari siswa mendapat nilai 81% dengan kategori layak.²⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Puri Laksani, Ratnaya, dan Suka Arsa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Listrik dan Elektronika Berbasis *Lectora Inspire 17*” menghasilkan produk media pembelajaran dengan memperoleh nilai dari ahli media 85,29% dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi mendapat nilai 91,67% dengan kualifikasi sangat layak, serta respon dari siswa dari kelompok kecil mendapat nilai 91,16% dengan kualifikasi sangat layak dan siswa dari kelompok besar mendapat nilai

²²Ervina Ayu Ningsih, Ali Mustadi, “Pengembangan Multimedia *Lectora Inspire* pembelajaran Tematik-Intergratif untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, No. 1 (April 2017), h. 29

²³Anis Mahmudah, Adeng Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII No. 1 (2019), h. 97

²⁴Umi Choiriyah Nurbaiti, “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Lectora Inspire*”, *Jurnal Edicatio*, Vol. 12 No. 1 (1 Juni 2017), h. 21

88,56% dengan kualifikasi sangat layak.²⁵

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdapat lima bab dengan masing-masing mempunyai titik penting yang berbeda, tetapi tetap pada kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi.

Bab pertama, menampilkan pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola pikir dan dituangkan dengan jelas dan padat. Atas dasar itu penjelasan skripsi diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang melatar belakangi masalah yang menjadi alasan terpilihnya judul skripsi ini dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran penjelasan tersebut didapatkan substansi skripsi dan dijelaskan secara teoritis maupun praktis.

Penjelasan ini menjelaskan seberapa jauh signifikan tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang dituangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penulisan diungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Dengan demikian, dalam bab pertama dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, ketiga, keempat dan bab kelima.

Bab kedua berisi tinjauan umum tentang *Research and Development* dan penjelasan tentang media (pengertian media, jenis media, langkah-langkah media, cara penggunaan media, dan kelebihan media dalam penulisan skripsi ini). Serta menjelaskan tentang materi yang digunakan dalam pembelajaran ini serta kerangka berpikir dan desain model yang digunakan.

²⁵Puri Laksani, Ratnaya, Suka Arsa, "Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Teknik Listrik dan Elektronika Berbasis *Lectora Inspire 17*", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Vol.8 No. 2 (Agustus 2018), h. 81

Bab ketiga berisi jenis penelitian yang digunakan (model dan jenis data yang digunakan untuk penelitian) serta latar belakang tempat penelitian yang akan dilakukan.

Bab empat berisi analisis konsep hasil penelitian pengembangan media yang telah dilakukan serta pendiskripsian hasil penelitian yang telah dilakukan, penghitungan data yang didapatkan dari hasil penelitian dan kajian produk akhir.

Bab lima berisi penutup yang meliputi simpulan dan rekomendasi dari skripsi yang telah ditulis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Metode Pengembangan *Research and Development* (R&D)

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis.²

Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan kualitas dan standar tertentu.

Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407

²Qomario, Putri Agung, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran* “, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 5 Nomor 2 (2018). Hal. 242

benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Richey and kelin dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini sebelumnya dinamakan *Developmental Research* dan sekarang dinamakan *Design and Development Research*. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif dan sesuai dengan kebutuhan dalam kependidikan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual misalnya, gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dimiliki guru dan secara operasional dikuasai guru karena media pembelajaran sebagai sarana untuk memperjelas, memudahkan, mengefektifkan proses belajar mengajar di kelas.

وَعَلَّمَ ءَادَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Artinya: Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: sebutkan kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar.” (Q.S. Al-baqarah: 31)³

Beberapa definisi mengenai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1. AECT (Association of Education Communication Technology, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi
2. Heinich dan kawan-kawan menjelaskan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima
3. Gagne dan Brigss secara impilis mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁴

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

³Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemah*....., h. 7

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h. 3-4

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pesan tersebut
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra
3. Menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar
4. Menimbulkan gairah belajar pada peserta didik
5. Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih antara peserta didik dengan lingkungan
6. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
7. Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar peserta didik dalam menerima pesan.⁵

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari sebagai berikut:

- a. Fungsi Semantik, media pembelajaran memiliki fungsi semantik yang artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat mudah jelas dan dipahami

⁵*Ibid.*, h. 120

- b. Fungsi Manipulatif, media memiliki fungsi manipulatif artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sarasannya. Manipulasi dapat diartikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung
- c. Fungsi Fiksatif, fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- d. Fungsi Distributif, fungsi distributif media yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.
- e. Fungsi Sosiokultural, media mempunyai fungsi sosiokultural yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.
- f. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.⁶

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau peserta didik, dan komponen peserta didik itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui, yakni lebih menarik, materi jelas, tidak mudah bosan, dan peserta didik lebih aktif. Manfaat dari penggunaan media diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.⁷ Bosan dalam proses pembelajaran adalah penyakit yang berbahaya bagi

⁶Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 10-12

⁷Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2 p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 (Desember 2017), h. 122

semua manusia, karena berdampak negatif bagi pembelajaran baik *input* maupun *output*.

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru atau pendidik harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan karena setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Penggunaan atau pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik di kelas maupun luar kelas. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui yakni sebagai berikut:

1. Media Visual, merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Ada beberapa media visual yang digunakan

dalam pembelajaran, yakni buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya

2. Media Audio Visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual adalah mesin proyektor, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar
3. Media komputer, merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran
4. Media *Microsoft Power Point*, merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat
5. Media Internet, merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan, dalam proses belajar-mengajar media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
6. Multimedia, merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang akan digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud yakni teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.⁸

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi *lectora inspire* yang dalam hal ini termasuk pada media pembelajaran berbasis multimedia.

⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya...*, h. 47-55

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Interaktif berarti antarmuka, saling aktif.⁹ Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut, dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan.¹⁰ Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yakni pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif melibatkan hampir semua unsur indra sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar dan juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Karakteristik multimedia dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil pembelajaran bagi pengguna yang dikombinasi dari teks, gambar, video, suara dan animasi.¹¹

b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan dibanding media lainnya, yakni:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak nampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh

⁹KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, Diunduh pada 23 Agustus 2021

¹⁰*Ibid.*, h. 201

¹¹Adam Mudinillah, "The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning", *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu pendidikan*, Vol. 4 E-ISSN: 2548-7892 & P-ISSN: 2527- 4449 (December 2019), h. 287

manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars dan lain-lain

4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik¹²

c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

4. Aplikasi *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora inspire adalah *Authoring Tool* yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*.¹³ Aplikasi ini mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. *Lectora Inspire* didirikan oleh Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. *Lectora Inspire* dari awal *software* ini diciptakan memang untuk kebutuhan *e-learning*. Media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi ini dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*.¹⁴

Lectora Inspire merupakan *software* paket lengkap yang menyediakan beragam *template* yang siap diisi dengan materi

¹²*Ibid.*, h. 70

¹³Anis Mahmudah, Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII No. 1 (2019), h. 100

¹⁴Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Imam, "Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran", *Jurnal Warta LPM*, vol. 20 No. 1 (Maret 2017), h. 13

pembelajaran yang akan disajikan. Selain itu, di dalam *library lectora* juga sudah disediakan banyak gambar dan animasi gambar bergerak untuk melengkapi tampilan media pembelajaran interaktif yang sedang kita rancang. Memproduksi media pembelajaran menggunakan *software* ini relatif lebih mudah karena pengembang atau guru yang kurang dalam kemampuan memahami bahasa pemrograman dimanjakan dengan tidak perlu memasukkan karena sudah satu set dengan *template* yang diberikan. Pengembang hanya perlu memasukkan materi yang diinginkan ke dalam *template software* ini. Langkah-langkah produksi media pembelajaran menggunakan *software* ini sama dengan langkah-langkah yang digunakan dengan *software* lain, yaitu meliputi tahap praproduksi, produksi, pascaproduksi.

Fungsi dari menu yang ada di menu *bar* mirip dengan fungsi yang ada pada Ms. Word. Namun, terdapat fungsi tambahan yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah grafis dan juga mengatur *output* format media yang diinginkan. Setelah mengenal *tools* yang ada pada *software* ini, maka bisa dilakukan tahap produksi media. Pada tahapan ini langkah-langkah yang dilakukan sama persis dengan langkah-langkah yang dilakukan pada pengembangan media menggunakan media *software Adobe Falsh CS6*. Hal pertama yang dilakukan adalah menyusun *flowchart*, kemudian menuangkannya pada *storyboard* yang berisi tentang seperti apa media yang dirancang. Keunggulan ketika merancang desain dengan menggunakan *lectora* ini adalah pengembang tidak perlu membuat sendiri desain dari mulai nol, memasukkan *action script* secara mandiri, dan membuat evaluasi dengan memasukkan *script* pemrograman secara manual. Pengembang cukup memilih *template* di *library* sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, pengembang juga dimungkinkan untuk menambahkan *template* yang sudah diunduh dari penyedia jasa lain dari internet yang sesuai dengan format yang dipakai pada *lectora inspire* ini.

b. Kelebihan Lectora Inspire

Lectora inspire mempunyai beberapa kelebihan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya, yaitu:

1. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan
2. Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran
3. Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran
4. *Template lectora* cukup lengkap
5. *Lectora* menyediakan media *library* yang sangat membantu pengguna
6. *Lectora* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft Power Point* ke konten *e-learning*
7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML5, *single file executable (exe)*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.¹⁵

c. Bekerja dengan *Lectora Inspire*

1) Membuka program *lectora inspire*

Berikut ini langkah-langkah dalam membuka program *lectora inspire*:

- a) Pada tampilan desktop kita pilih icon *lectora inspire*, kemudian kita klik dua kali untuk membuka program tersebut.

¹⁵Asri Rachmawati, Nurhayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi untuk SMK Negeri 5 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5 No. 2 (2017), h. 414



Gambar 2.1

Gambar tampilan *lectora inspire* pada desktop

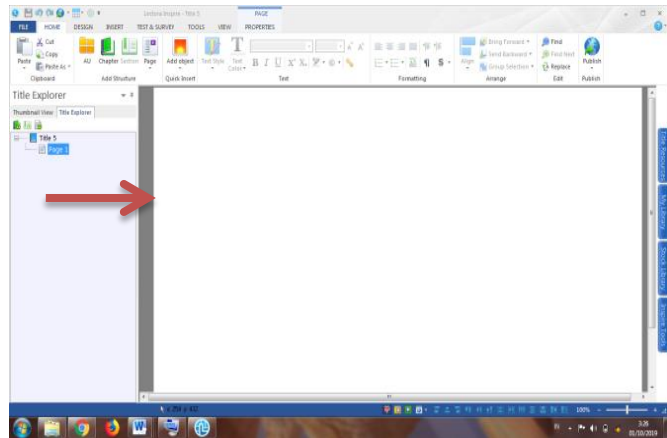
- b) Kemudian akan muncul tampilan utama *lectora inspire*, lalu pilih *blank new title*



Gambar 2.2

Tampilan utama pada *lectora inspire*

- c) Kemudian akan muncul lembar kerja pada *lectora inspire*



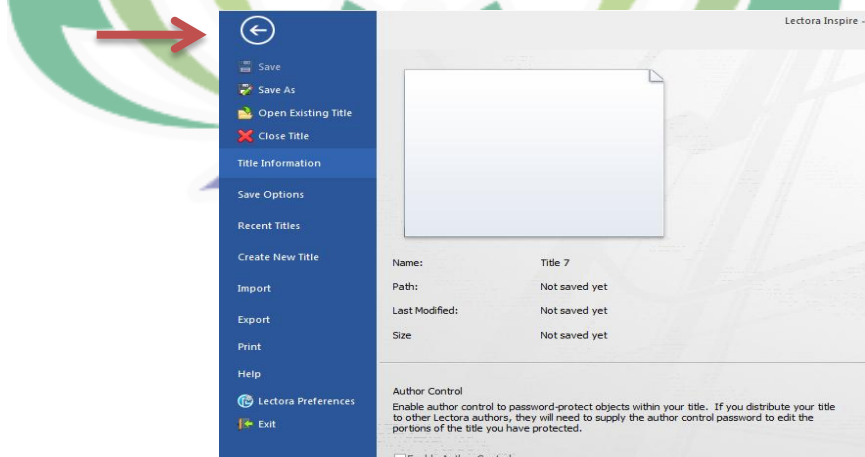
Gambar 2.3

Lembar kerja *lectora inspire*

2) Tampilan pada *lectora inspire*

a) Menu file

Menu file pada *lectora inspire* memuat beberapa fitur seperti berikut ini:

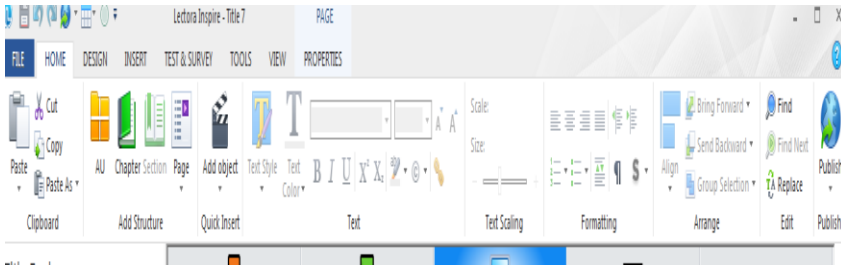


Gambar 2.4

Tampilan menu *file* pada *lectora inspire*

b) Menu *home*

Menu *home* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *clipboard*, *add structure*, *quick insert*, *text scalling*, *formatting*, *arrange*, *edit*, dan *publish*.



Gambar 2.5

Tampilan menu *home* pada *lectora inspire*

c) Menu *design*

Menu ini digunakan untuk mendesain tampilan pada lembar kerja *lectora inspire*. Menu *design* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *title setup*, *title themes*, *title background*, *default text style*, *default transition*, dan *frames*.



Gambar 2.6

Tampilan menu *design* pada *lectora inspire*

d) Menu *insert*

Menu *insert* berfungsi menyisipkan objek yang dapat berupa gambar video, animasi, dan lain-lain. Menu *insert* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *add text*, *add image*, *add edia*, *add navigation and intraction*, *add web object*, dan *add more*.



Gambar 2.7

Tampilan menu *insert* pada *lectora inspire*

e) Menu *test and Survey*

Menu *test and survey* berfungsi untuk membantu pembuatan evaluasi dalam pembelajaran berupa *test* penilaian. Menu *test and survey* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *add question*, *add text or survey*, *add form element*, *customize controls*, dan *CSV question file*.



Gambar 2.8

Tampilan menu *test and survey* pada *lectora inspire*

f) Menu *tools*

Menu *tools* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *create new*, *edit*, *manage*, *import*, dan *review*.



Gambar 2.9

Tampilan menu *tools* pada *lectora inspire*

g) Menu *view*

Menu *view* digunakan untuk mengatur tampilan pada lembar kerja. Menu *view* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *modes*, *grid and guides*, *display*, dan *panes*.

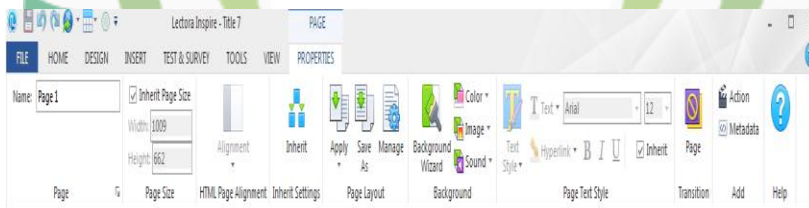


Gambar 2.10

Tampilan menu *view* pada *lectora inspire*

h) Menu *Properties*

Menu *properties* merupakan fitur yang digunakan untuk mengatur halaman pada lembar *lectora inspire*. Menu ini terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *page*, *page size HTML*, *page alignment*, *page layout*, *background*, *page textstyle*, *transision*, *add*, dan *help*.

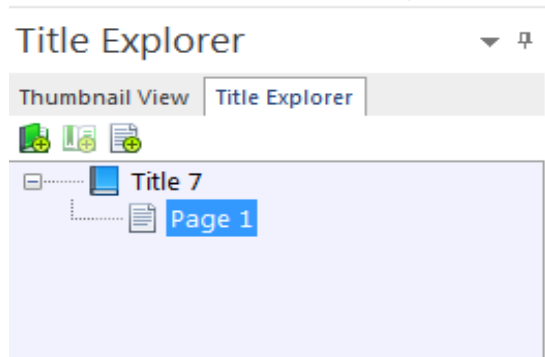


Gambar 2.11

Tampilan menu *properties* pada *lectora inspire*

i) *Title explorer*

Title explorer digunakan untuk memberi nama pada setiap perintah yang terdapat pada *lectora inspire*.

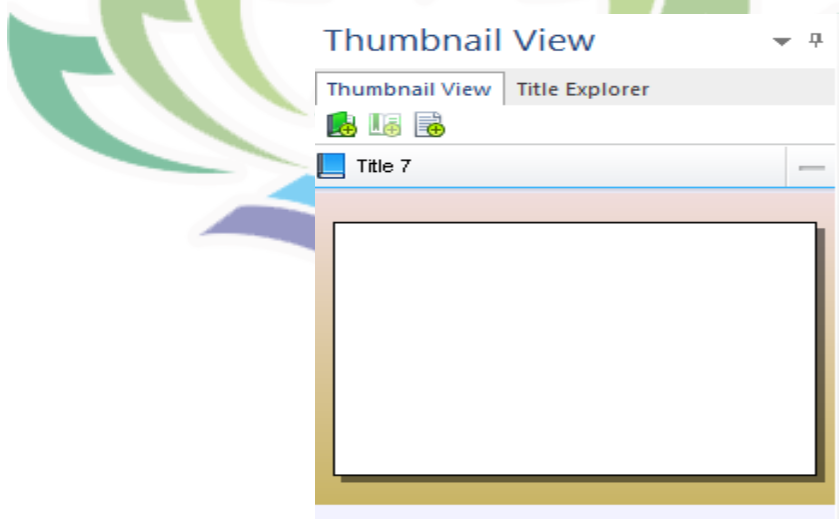


Gambar 2.12

Tampilan *Title explorer* pada *lectora inspire*

j) *Thumbnail view*

Thumbnail view merupakan fitur yang digunakan untuk menampilkan tampilan pada halaman lembar *lectora*. Sehingga dapat memudahkan kita untuk menampilkan runtutan halaman secara sederhana.



Gambar 2.13

Tampilan *Thumbnail view* pada *lectora inspire*

5. Pembelajaran Tajwid

Kata tajwid berasal dari bahasa arab yaitu *jawwada-yujawwidu* yang berarti “membaguskan”. Jadi tajwid berarti membaguskan bacaan huruf atau kalimat Al-qur’an satu persatu dengan terang, teratur, perlahan, dan tidak terburu-buru sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu tajwid.

Ilmu tajwid adalah suatu cabang pengetahuan untuk mempelajari cara-cara pembacaan Al-qur’an secara baik dan benar sehingga sempurna makhrajnya.¹⁶ Seorang muslim harus bisa membaca ayat-ayat Al-qur’an dengan baik sebagaimana yang diajarkan oleh Rasulullah SAW. Membaca Al-qur’an sesuai ilmu tajwid hukumnya *Fardhu ‘Ain* atau bermakna wajib bagi setiap muslim serta tidak bisa diwakili oleh orang lain.¹⁷ Ilmu tajwid bukanlah sekedar teori, namun harus dipraktikkan. Materi yang disajikan pada aplikasi ini disesuaikan dikurikulum 2013 pada materi kelas IV yakni hukum bacaan nun sukun atau tanwin.

Nun bersukun dikenal dengan sebutan lain yaitu “nun mati”. Tanwin menurut bahasa adalah suara seperti kicauan burung. Terdapat perbedaan utama antara nun sukun dan tanwin yaitu: nun sukun tetap nyata dalam penulisan maupun pengucapan, baik ketika *washal* maupun *waqaf*. Dalam ilmu tajwid terdapat hukum bacaan nun sukun dan tanwin, apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan huruf hijaiyah maka hukum bacaannya ada 4 (empat) yaitu: Iqlab (إقلاب), Idhar (إظهار), Idgham (إدغام), Ikhfa’ (إخفاء).

a. Iqlab

Iqlab artinya membalik atau menukar, yaitu menukar bunyi huruf nun sukun (نْ) atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung. Bacaan iqlab terjadi apabila nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan huruf ba (ب). Huruf iqlab hanya ada satu yaitu ba (ب). Cara membaca iqlab yaitu dengan menukar bunyi huruf nun

¹⁶Viska Mutiawani, Maria Ulfa, Muslim, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif”, *Indonesian Journal of Applied Informatics*, Vol. 2 No. 2 (2018), h. 78

¹⁷*Ibid*

sukun (نْ) atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung. Contoh bacaan nun sukun bertemu dengan huruf iqlab:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
وَأَمَّا مَنْ بَخِلَ	<i>Wa ammaa mam bakhila</i>	(نْ) bertemu ب
كَأَلَا لَيْتَنَدُنْ	<i>Kalla layumbadzanna</i>	(نْ) bertemu ب

Contoh bacaan tanwin bertemu dengan huruf iqlab:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
بِسُلْطَانٍ بَيِّنٍ	<i>Bisultaanim bayyin</i>	Kasroh tain bertemu ب
قَوْمًا بُورًا	<i>Qoumam buuro</i>	Fathah tain bertemu ب

b. Idhar

Idhar menurut bahasa, artinya jelas atau terang. Menurut ilmu tajwid, idhar adalah apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 6 (enam) huruf (ع, ه, ح, خ, غ, ء) cara membacanya jelas tanpa mendengung. Keenam huruf di atas disebut juga dengan huruf *halqi*. Disebut huruf *halqi* karena makhraj (tempat keluar) huruf-huruf tersebut ditenggorokan (*halqi*). Dengan demikian bacaan idhar disebut juga idhar *halqi*.

Contoh bacaan nun sukun (نْ) bertemu salah satu huruf idhar:

Kalimat	Keterangan
مِنْ أَمَةٍ	(نْ) bertemu ء
يَنْهَوْنَ	(نْ) bertemu ه
وَأَنْحَرُ	(نْ) bertemu ح
مِنْ خَوْفٍ	(نْ) bertemu خ

مِنْ عَلَقٍ	ع (نْ) bertemu
مِنْ غِلٍّ	غ (نْ) bertemu

Contoh bacaan tanwin bertemu salah satu huruf idhar:

Kalimat	Keterangan
سَلَامٌ هِيَ	Dhomah tain bertemu هـ
غَفُورٌ حَلِيمٌ	Dhomah tain bertemu ح
ذُرَّةٌ خَيْرًا	Kasroh tain bertemu خ
وَعَدًا عَلَيْهِ	Fathah tain bertemu ع
حَلِيمًا غَفُورًا	Fathah tain bertemu غ

c. Idgham

Idgham menurut bahasa artinya memasukkan, memadukan atau meleburkan. Sedangkan menurut istilah ilmu tajwid idgham adalah memasukkan huruf mati ke dalam huruf hidup berikutnya seakan terdapat tanda tasydid. Dalam hukum bacaan nun sukun (نْ) atau tanwin idgham dibagi menjadi 2 (dua), yaitu idgham bighunnah dan idgham bilaghunnah.

1) Idgham Bighunnah

Idgham bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Huruf idgham bighunnah ada 4 (empat) yaitu و م ن ي yang biasa di singkat يَمْوُ . Apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 4 (empat) huruf tersebut hukum bacaannya disebut idgham bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun (نْ) atau tanwin dilebur masuk kedalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat, sehingga suara nun sukun (نْ) atau tanwin hilang.

Contoh bacaan nun sukun bertemu dengan salah satu huruf idgham bighunnah:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
مِنْ مَسَدٍ	<i>Mim masad</i>	(نْ) bertemu م
فَمَنْ يَعْمَلْ	<i>Famay ya 'mal</i>	(نْ) bertemu ي
مِنْ نَفْسٍ	<i>Min nafsi</i>	(نْ) bertemu ن
مِنْ وَرَائِهِمْ	<i>Miw waraaihim</i>	(نْ) bertemu و

Contoh bacaan tanwin bertemu dengan salah satu huruf idgham bighunnah:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
كَعَصَفٍ مَا كُوْلُ	<i>Ka 'ashfim ma 'kuul</i>	Kasroh tain bertemu م
يَوْمَئِذٍ يَصْدُرُ	<i>Yaumaidziy yashduru</i>	Kasroh tain bertemu ي
عَا مِلَّةً نَا صِبَّةً	<i>'Aamilatun naashibah</i>	Dhomah tain bertemu ن
مِنْ جُوعٍ وَ أَمْنِهِمْ	<i>Min juu 'iw wa aamanahum</i>	Kasroh tain bertemu و

2) Idgham bilaghunnah

Idgham bilaghunnah berarti memasukkan (melebur) tanpa dengung. Huruf idgham bilaghunnah ada 2 (dua) yaitu, lam (ل) dan ra (ر). Apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan salah satu dari kedua huruf tersebut, maka hukum bacaannya adalah idgham bilaghunnah. Cara membaca idgham bilaghunnah adalah suara nun sukun (نْ) atau tanwin yang bertemu dengan lam (ل) atau ra (ر) menjadi hilang karena dimasukkan atau dilebur ke dalam huruf sesudahnya dengan tanpa dengung.

Contoh nun sukun bertemu dengan salah satu huruf idgham bilaghunnah:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
مِنْ رَبِّهِمْ	<i>Mir rabbihim</i>	(نْ) bertemu ر
أَنْ لَّنْ يَنْقَلِبَ	<i>Al lay yanqaliba</i>	(نْ) bertemu ل

Contoh bacaan tanwin bertemu dengan salah satu huruf idgham bilaghunnah:

Kalimat	Cara Membaca	Keterangan
غَفُورٌ رَحِيمٌ	<i>Ghafuurrur rahiim</i>	Dhomah tain bertemu ر
هُمَزَةٌ لُمَزَةٌ	<i>Humazatil lumazah</i>	Kasroh tain bertemu ل

d. Ikhfa

Ikhfa' menurut bahasa artinya samar. Dalam pengertian ilmu tajwid ikhfa adalah apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 15 (lima belas) huruf, yaitu:

ت ث ج د ذ ز س ش ص ض ط ظ ف ق ك

Cara membacanya adalah samar antara idhar dan idghom. Contoh bacaan nun sukun (نْ) bertemu salah satu huruf ikhfa':

Kalimat	Keterangan
مِنْ تَحْتِهَا	(نْ) bertemu ت
مِنْ ثِقَةٍ	(نْ) bertemu ث
وَمِنْ جَاءَ	(نْ) bertemu ج
أَنْذَادًا	(نْ) bertemu د
مَنْ ذَا الَّذِي	(نْ) bertemu ذ
أَنْزَلَ	(نْ) bertemu ز
مِنْ سُوءٍ	(نْ) bertemu س

مِنْ شَرٍّ	ش bertemu (نْ)
عَنْ صَلَاتِهِمْ	ص bertemu (نْ)
مِنْ ضَرِيعٍ	ض bertemu (نْ)
عَنْ طَبَقٍ	ط bertemu (نْ)
وَمَا يَنْظُرُ	ظ bertemu (نْ)
وَلَكِنْ كَانُوا أَنْفُسَهُمْ	ف bertemu (نْ)
مِنْ قَبْلُ	ق bertemu (نْ)
إِنْ كُنْتُمْ	ك bertemu (نْ)

Contoh bacaan tanwin bertemu salah satu huruf ikhfa':

Kalimat	Keterangan
حَيْلَةً تَلْبَسُونَهَا	ت Fathah tain bertemu
بِحُجَّتِ لَهَا ثُمَّ	ث Kasroh tain bertemu
عَجَلًا جَسَدًا	ج Fathah tain bertemu
دَعَا دَعَا	د Fathah tain bertemu
يَوْمَ ذِي	ذ Kasroh tain bertemu
فَكَهَنَ زَوْجَانِ	ز Kasroh tain bertemu
صِرَاطِ سَوِيٍّ	س Dhomah tain bertemu
شَيْءٍ شَهِيدٍ	ش Kasroh tain bertemu
مَاءٍ صَدِيدٍ	ص Kasroh tain bertemu
نَظَرٌ ضَعِيفٌ	ض Dhomah tain bertemu
حَيَاةً طَيِّبًا	ط Fathah tain bertemu
ظِلًّا ظَلِيلًا	ظ Fathah tain bertemu
نِعْمَةً فَمِنْ اللَّهِ	ف Kasroh tain bertemu
كُتِبَ قِيمَةً	ق Dhomah tain bertemu
جِبِلًّا كَثِيرًا	ك Fathah tain bertemu

6. Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits

a. Pengertian Al-qur'an Hadits

Syekh Ali Ash-Shabuni mengatakan bahwa “Al-qur'an adalah kalam Allah yang menjadi mukjizat, diturunkan kepada Nabi dan Rasul terakhir dengan perantara Malaikat Jibril, tertulis dalam mushaf yang dinukilkan kepada kita secara mutawatir, membacanya merupakan ibadah yang dimulai dari surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An-Nas”.¹⁸

Al-qur'an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al-qur'an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al-qur'an Hadis dari Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.¹⁹

Secara harfiah hadits berarti komunikasi, kisah (baik masa lampau maupun masa kontemporer), percakapan (baik yang bersifat keagamaan ataupun umum). Hadits menurut ulama ahli hadits berarti “segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik yang berupa ucapan, perbuatan, takrir (sesuatu yang dibiarkan, dipersilahkan, disetujui secara diam-diam), sifat-sifat, dan perilaku Nabi SAW”.

Peranan dan efektifitas pendidikan agama di madrasah sebagai landasan bagi pengembangan spiritual terhadap kesejahteraan masyarakat mutlak harus ditingkatkan, karena asumsinya adalah jika pendidikan agama (yang meliputi Al-qur'an Hadits, Aqidah dan Akhlaq, fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam) yang dijadikan landasan pengembangan nilai spiritual dilakukan dengan baik, maka kehidupan masyarakat akan lebih baik. Pendidikan Al-qur'an dan Hadits di madrasah ibtidaiyah sebagai landasan yang integral dari pendidikan

¹⁸Arrasikh, “Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15 No.1 (2019), h. 15

¹⁹Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), h. 32

agama, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam penentuan watak dan kepribadian peserta didik, tetapi secara substansial mata pelamajaran Al-qur'an Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan ahlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits

Ruang lingkup mata pelajaran Al-qur'an dan Hadits di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

1. Pengetahuan dasar membaca dan menulis Al-qur'an yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid
2. Hafalan surat-surat pendek dalam Al-qur'an dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya serta pengamalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari
3. Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadits-hadits yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, takwa, menyayangi anak yatim, shalat berjama'ah, ciri-ciri orang munafik, dan amal shaleh.²⁰

c. Tujuan Pembelajaran Al-qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan memberikan kemampuan kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan dan menggemari membaca Al-qur'an dan Hadits, memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan ayat-ayat Al-qur'an Hadits melalui keteladanan dan pembiasaan serta membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat Al-qur'an dan Hadits.²¹

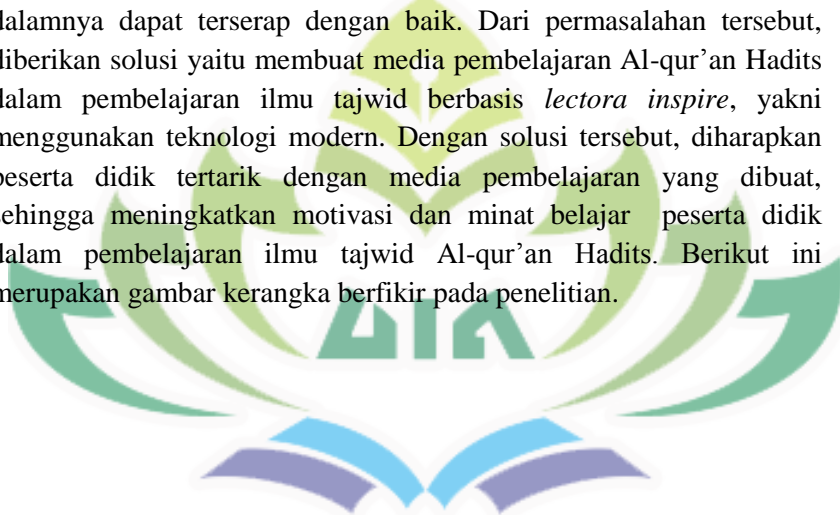
²⁰Salmah Fa'atin, "Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner", *Jurnal Elementary*, Vol. 5 No. 2 (Juli Desember 2017), h. 397

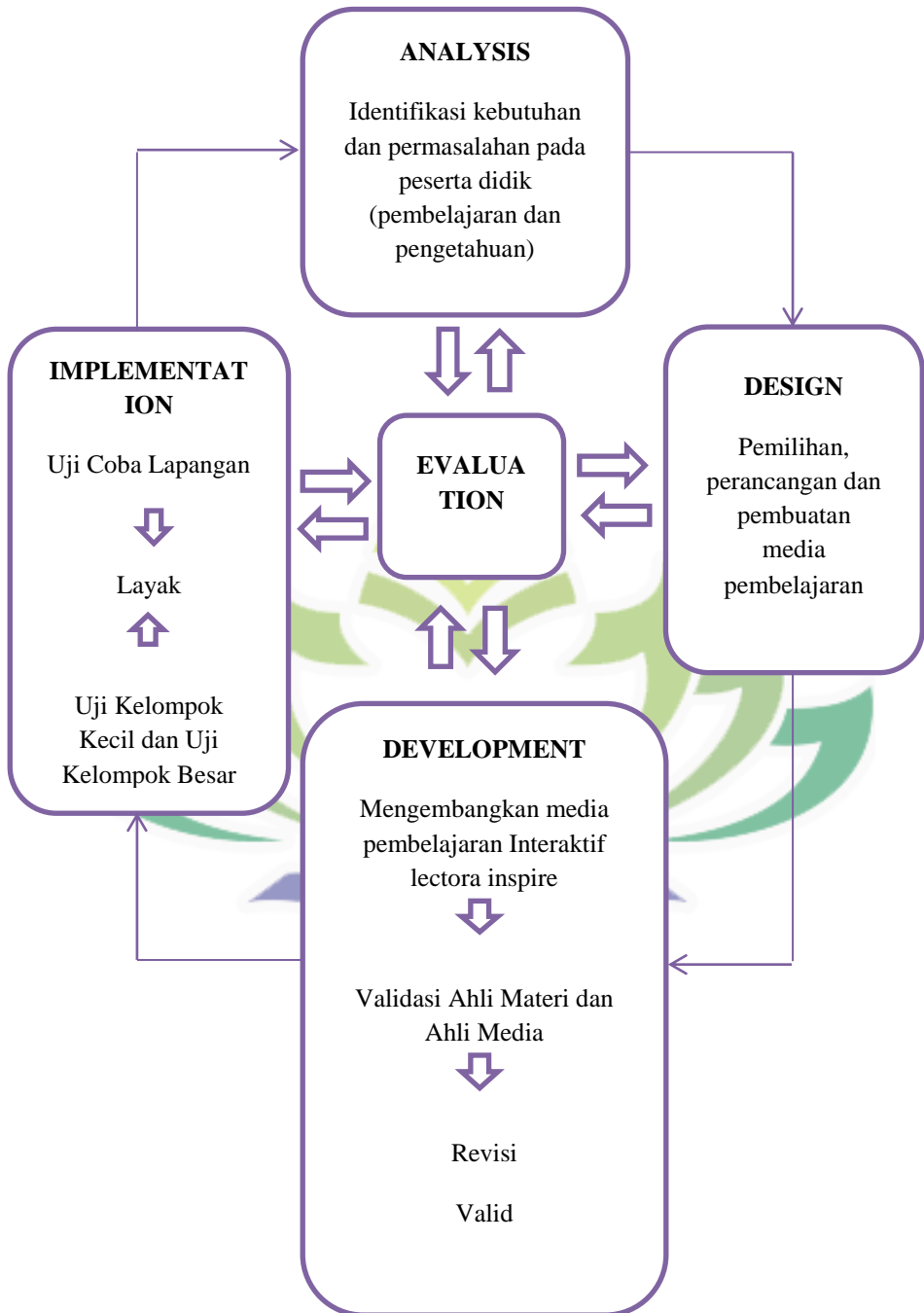
²¹*Ibid.*, h. 395

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, media pembelajaran atau bahan ajar Al-qur'an Hadits khususnya materi tajwid yang digunakan belum berjalan dengan efektif.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Dari permasalahan tersebut, diberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran Al-qur'an Hadits dalam pembelajaran ilmu tajwid berbasis *lectora inspire*, yakni menggunakan teknologi modern. Dengan solusi tersebut, diharapkan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu tajwid Al-qur'an Hadits. Berikut ini merupakan gambar kerangka berfikir pada penelitian.





C. Desain Model

Pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan berdasarkan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis) *design* (Perancangan) *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi) *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini terlebih dahulu menganalisis peneliti mengidentifikasi masalah untuk mendapatkan informasi dan menganalisis kebutuhan terhadap media yang dikembangkan permasalahan dalam pembelajaran. yang dibutuhkan.

2. Perencanaan (*Design*)

Desain dari media *Lectora Inspire* dibuat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi tajwid hukum nun sukun dan tanwin.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-qur'an hadis kelas IV MIN. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi media, validasi materi, validasi bahasa, respon pendidik, dan peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran *lectora inspire*. Pada tahap ini diujicobakan pada peserta didik kelas IV MIN. Tahap ini mengarah pada minat peserta didik dan tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon peserta didik berdasarkan penilaian yang telah dilakukan²².



²² Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena, “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 3, (2019), h. 220



DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, Doni. "Pengukuran kualitas sistem Informasi event Management menggunakan Standard Iso 9126-1. Jakarta: *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* Vol. 9 No. 1 (2017).
- Arrasikh, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib", *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15 No.1 (2019).
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2017.
- Benny A Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2017.
- Bujuri, Dian Andesta, Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5 No. 2, (Desember 2018).
- Dewi Shalikhah, Norma, Ardin Primadewi, dan Muis sad Imam. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran". *jurnal Warta LPM*, vol. 20 No. 1 (Maret 2017).
- Esti Ismawati, Faraz Umayah. Belajar Bahasa Di Kelas Awal. Yogyakarta: Ombak. 2017.
- Fa'atin, Salmah. "Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner". *Jurnal Elementary*. Vol. 5 No. 2 (Juli Desember 2017).
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas

IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”.
Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4
No. 1 (juni 2017).

Imas Kurniasih.Berlin Sani.*Konsep dan Proses
Pembelajaran*.Yogyakarta: Kata Pena. 2017.

Karwono.Achmad Irfan Muzni.*Strategi pembelajaran dalam profesi
keguruan*.Depok: PT Rajagrafindo Persada.2020.

Latifah, S, Yuberti, dan V Agestiana. ”Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis HOST Menggunakan
Aplikasi Lectora Inspire”, *Jurnal Penelitian Pembelajaran
Fisika*, Vol. 11 No. 1 (April 2020).

Mahmudah, Anis dan Adeng Pustikaningsih. “Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi
Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan
Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel”. *Jurnal
Pendidikan Akuntansi Indonesia*,Vol. XVII No. 1 (2019).

Mudinillah, Adam. “The Development of Interactive Multimedia
Using Lectora Inspire Application in Arabic Language
Learning”. *Jurnal Iqra’: Kajian Ilmu pendidikan*, Vol. 4 E-
ISSN: 2548-7892 & P-ISSN: 2527- 4449 (December 2019).

Muhammad Yaumi.*Media dan Teknologi Pembelajaran*.Jakarta:
Prenadamedia Group.2019

Munirah. “Pendidikan Islam Dalam Perspektif Hadis”. *Jurnal Lentera
Pendidikan*. Vol. 19 No. 2 (Desember 2016).

Mutiawani, Viska, Maria Ulfa, dan Muslim. “Aplikasi Pembelajaran
Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif”. *Indonesian Journal of
Applied Informatics*, Vol. 2 No. 2 (2018).

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.

Qomario dan Putry Agung. “Pengembangan lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5 No. 2 (Desember 2018).

Septi Aji Fitri, “*Al-qur'an dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam*”, *Indo-Islamika*, Vol. 9 No. 2, (desember 2019),

Sohibun dan Filza Yulina Ade. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class berbantuan Google Drive”. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2 p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 (Desember 2017).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Umar , Bukhari. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah. 2018.



